HEART OF DARKNESS™







Amazing STUDIO

ocean®

HEARTAL5521



Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen

IBM Computer oder 100% kompatibel.
Windows® 95, 486 DX2-Prozessor mit 66 MHz und 16 MB Arbeitsspeicher (RAM).
Oder Windows® 98 mit Pentium-Prozessor und 16 MB Arbeitsspeicher (RAM).
Oder Windows® NT 4.0 (Service Pack 3 oder höher) mit 75 MHz Pentium-Prozessor und 24 MB Arbeitsspeicher (RAM).
SVGA-Grafikkarte mit 1 MB PCI oder VLB (DirectX-kompatibel),
Soundkarte (DirectX-kompatibel),
Double-Speed CD-ROM Laufwerk (mit einer Datenübertragungsrate von 300 KB) und 84 MB freier Festplattenspeicher.

Empfohlene Konfiguration

IBM Computer oder 100% kompatibel mit 90 MHz Pentium-Prozessor oder höher.
Windows® 95, Windows® 98 oder Windows® NT 4.0 (Service Pack 3 oder höher) mit 32 MB Arbeitsspeicher (RAM).
SVGA-Grafikbeschleunigerkarte mit 1 MB PCI (DirectX-kompatibel),
16 Bit Stereo-Soundkarte (DirectX-kompatibel), 4fach CD-ROM Laufwerk oder schneller sowie 84 MB freier Festplattenspeicher.

Installation

Nach Einlegen der CD-ROM Heart of Darkness ins CD-ROM-Laufwerk erscheint das Fenster **"Willkommen"**. Klicken Sie auf **"Weiter"**, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, indem Sie die Fragen beantworten.

Falls das Dialogfenster **"Willkommen"** nicht erscheint ("Autoplay" ist deaktiviert oder die Heart of Darkness CD-ROM wurde bereits ins CD-ROM-Laufwerk eingelegt), doppelklicken Sie bitte auf das Symbol Arbeitsplatz Ihres Desktops und anschließend auf das Heart of Darkness-Symbol, das Ihr CD-ROM Laufwerk kennzeichnet. Daraufhin erscheint das Dialogfenster **"Willkommen"**. Klicken Sie auf "Weiter", und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, indem Sie die Fragen richtig beantworten.
Durch diese beiden Maßnahmen wird der Ordner Heart of Darkness auf Ihrer Festplatte installiert und in Menü **"Start/Programme/Heart of Darkness"** eine Verknüpfung für Heart of Darkness hinzugefügt.

Bei der Installation werden Sie aufgefordert, DirectX5 zu installieren. Diese Option wählen Sie, falls DirectX5 noch nicht auf Ihrem System installiert wurde. Starten Sie Windows® neu, sobald die Installation von DirectX5 beendet ist.

Heart of Darkness wird standardmäßig im Verzeichnis C:\Programme\Heart of Darkness installiert.

Starten des Spiels

Nach Beendigung der Installation erscheint das Menüfenster **"Start/Programme/Heart of Darkness"** und bietet Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl. Durch Doppelklicken auf **"Das Spiel Heart of Darkness"** starten Sie das Programm. Beim nächsten Mal erscheint dann nach Einlegen der CD-ROM Heart of Darkness ins CD-ROM Laufwerk automatisch das Fenster **"Heart of Darkness"** mit u.a. der Option **"Spiel starten"**. Falls das Fenster **"Heart of Darkness"** nicht erscheint ("Autoplay" ist deaktiviert oder die CD-ROM Heart of Darkness befindet sich bereits im CD-ROM Laufwerk), klicken Sie auf das Menü **"Start"**, und wählen Sie im Menü **"Start/Programme/Heart of Darkness" "Das Spiel Heart of Darkness"** aus.

Deinstallation

Klicken Sie in der Windows® Task-Leiste auf das Menü **"Start"**, und wählen Sie **"Heart of Darkness deinstallieren"** aus dem Menü **"Start/Programme/Heart of Darkness"**.

Empfehlungen

Speichern

Das Spiel wird automatisch gespeichert, je nachdem, wie weit Sie kommen. Falls Sie der einzige Spieler bei Heart of Darkness sind, brauchen Sie nicht über das Menü **"Spieler zuweisen"** zu gehen.

Auf Menüs und Optionen zugreifen

Sie gelangen in die Optionsmenüs, wenn Sie im Eingangsbildschirm "Optionen" wählen oder während des Spiels die Esc-Taste drücken. Dort haben Sie folgendes zur Auswahl: den Schwierigkeitsgrad oder unter Kontrollfunktionen die Art der Steuerung bestimmen, die Lautstärke einstellen, ein bereits gespeichertes Spiel wieder aufnehmen, ein neues Spiel starten, sich eine Videosequenz ansehen oder das Spiel beenden (siehe Abschnitt "Optionen und Menüs").

Mit der **Esc-Taste** können Sie das Spiel auch jederzeit anhalten und später dort weiterspielen, wo Sie zuvor aufgehört haben.

Einstellen des Joysticks

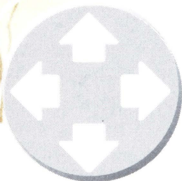
Schließen Sie den Joystick an der Rückseite des Computers an. Unter "Arbeitsplatz" klicken Sie im Menü "Systemsteuerung" auf "Joystick" (oder "Spielesteuerung"). Zum Auswählen eines Controllers klicken Sie zuerst auf "Hinzufügen", und danach auf die Schaltfläche "Eigenschaften", um einige Einstelltests mit Ihrem Joystick durchzuführen.

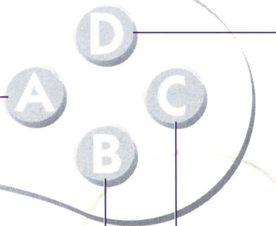
Das Spiel kann bis zu 16 Audio-Stereospuren wiedergeben. Mit qualitativ hochwertigen Lautsprechern können Sie die Soundeffekte und Musik von **Bruce Broughton** am besten genießen, die eigens von einem **Sinfonieorchester** eingespielt wurde.

Die wichtigsten Befehle

Sie können das Spiel über die Tastatur oder einen Joystick steuern. Die wichtigsten Befehle sind unten im einzelnen aufgeführt:

Controller





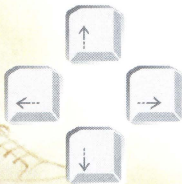
Schießen

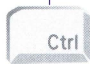
Laufen

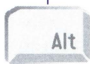
Springen

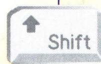
Spezialkraft

Tastatur











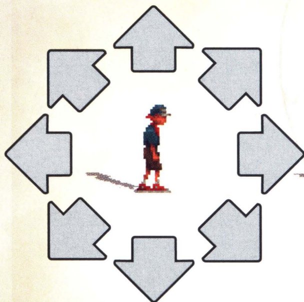
Standard–Tastenbelegung (zum Ändern der Tastenbelegung siehe Abschnitt "Optionen und Menüs" auf Seite 11).

Andys Handlungen

Andy kann sich auf verschiedene Arten fortbewegen: gehen, laufen, springen, klettern, kriechen. Er kann sowohl aus dem Stand als auch aus dem Gehen oder Laufen heraus springen.



Klettern







Gehen



SPRINGEN

Hochspringen



SPRINGEN

Kleiner Sprung



LAUFEN

Laufen



Sich ducken





LAUFEN und SPRINGEN

Großer Sprung

Die rot gekennzeichneten Tasten müssen gedrückt gehalten werden, während die blauen Tasten sofort wieder losgelassen werden müssen.

Wie Andy schießt und verschiedene Kräfte einsetzt

Während seiner Reise kann Andy auf verschiedene Arten schießen. Zu Beginn des Spiels schießt er mit seiner Plasma-Kanone. Im weiteren Verlauf des Spiels kann er auf besondere Kräfte zurückgreifen: Normalkraft und Spezialkraft. Die Normalkraft ist schnell, aber nicht so wirkungsvoll. Die Spezialkraft wird in besonderen Situationen eingesetzt, die sich während des Spiels ergeben.

Plasma-Kanone



Zielen Sie, und halten Sie gleichzeitig SCHIESSEN gedrückt

Normalkraft



Zum Zielen halten Sie SCHIESSEN gedrückt und lassen die Taste zum Schießen los.

Die rot gekennzeichneten Tasten müssen gedrückt gehalten werden, während die blauen Tasten sofort wieder losgelassen werden müssen.

Spezialkraft



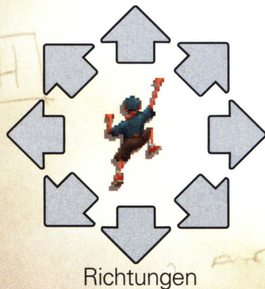
Vorbereiten der Kraft



Halten Sie zum Zielen die Taste SPEZIALKRAFT oder SCHIESSEN gedrückt, und lassen Sie die Taste zum Schießen wieder los.

Klettern

In einigen Szenen muß Andy klettern. Dabei kann er ein Hindernis hinauf- und hinunterklettern; er kann vorwärts- oder rückwärtsklettern, seine verschiedenen Kräfte gegen die Feinde einsetzen, sich fallen lassen, springen oder sich an Wänden festhalten.



Richtungen

SPRINGEN

Springen

SPRINGEN

Sich festhalten

Die rot gekennzeichneten Tasten müssen gedrückt gehalten werden, während die blauen Tasten sofort wieder losgelassen werden müssen.

SPRINGEN  

Fallen

SPRINGEN 

Sich festhalten

Spezielle Handlungen

Kämpfen

Versuchen Sie einen Feind abzuschütteln, der Andy umklammert, indem Sie ihn mit Hilfe der Pfeiltasten nach rechts und links langsam hin und her wiegen.

Schieben / drücken

Ein Objekt verschieben.

Gefährlicher Sprung: "Salto"



SPRINGEN SPRINGEN

Salto auf der Stelle

 SPRINGEN SPRINGEN



Salto im Gehen oder Laufen

Die rot gekennzeichneten Tasten müssen gedrückt gehalten werden, während die blauen Tasten sofort wieder losgelassen werden müssen.

Im Menü **"Spieler zuweisen"**, das vom Eingangsbildschirm aus aufgerufen wird, können die Spielstände von 4 verschiedenen Spielern in einer Übersicht gespeichert werden.

Wenn Sie ein Spiel starten oder ein mit einer Spielernummer versehenes Spiel wieder aufnehmen möchten, gehen Sie über die Richtungstasten auf die Schaltfläche **"Auswählen"**, und bestätigen diese Aktion. Der Spieler wird immer über die Richtungstasten ausgewählt. Die Szene, von der aus das Spiel neu gestartet wird, erscheint auf dem Bildschirm oben als kleiner Bildausschnitt.

Der erste Benutzer von Heart of Darkness wird standardmäßig als **"Spieler 1"** gespeichert. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel löschen wollen, wählen Sie die Schaltfläche "Löschen" und bestätigen diese Aktion. Mit den Richtungstasten wählen Sie das zu löschende Spiel aus und bestätigen den Vorgang mit **"Ja"**.

Sie können Ihre Wahl jederzeit unterbrechen, indem Sie auf **"Abbrechen"** klicken.



Optionen und Menüs

Sie gelangen vom Eingangsbildschirm aus in die Optionsmenüs, indem Sie "Optionen" auswählen oder während des Spiels die Esc-Taste drücken. Um in die Optionsmenüs zu gelangen, können Sie das Spiel auch verlassen. Die verschiedenen Optionsmenüs erreichen Sie, wenn Sie durch Andys Baumhaus gehen. Wählen Sie das gewünschte Menü über die Pfeiltasten nach rechts bzw. links aus und bestätigen Sie durch Drücken einer beliebigen Taste. Um wieder zum Eingangsbildschirm zu gelangen, drücken Sie die Esc-Taste.



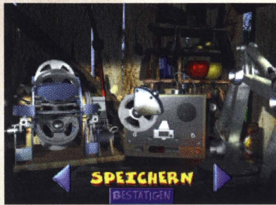
1. Neues Spiel

Hierfür brauchen Sie nur bestätigen, daß Sie ein neues Spiel beginnen möchten.



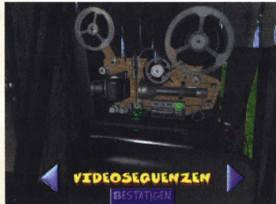
2. Spiel läuft

Diese Option bestätigen Sie, wenn Sie ein Spiel möglichst dort starten möchten, wo Sie das letzte Mal aufgehört haben (die entsprechenden Stellen werden im Laufe des Spiels automatisch abgespeichert).



3. Speichern

Durch Bestätigen dieser Option gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie einen Level und anschließend einen Bildschirm zum Neustarten auswählen können. Die verfügbaren Optionen hängen davon ab, wie weit Sie bisher im Spiel gekommen sind. Mit den Pfeiltasten wählen Sie zuerst den Level aus, in dem Sie spielen möchten und bestätigen Ihre Wahl. Anschließend wählen Sie den Startbildschirm, von dem aus Sie neu starten wollen.



4. Videosequenzen

Durch Auswahl dieser Option gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie sich bestimmte Videosequenzen noch einmal anschauen können. Dabei handelt es sich um Sequenzen, die Sie im Laufe des Spiels bereits gesehen haben. Über die Pfeiltasten wählen Sie die gewünschte Szene aus.



5. Spiel verlassen

Durch Auswahl dieser Option verlassen Sie das Programm.



6. Optionen

Hier gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie die Tastatur oder den Joystick konfigurieren, den Schwierigkeitsgrad auswählen oder die Lautstärke einstellen können.

Steuerung:

Wählen Sie "**Tastatur**" oder "**Gamepad/Joystick**", um in das jeweilige Konfigurationsmenü zu gelangen. Wählen Sie eine Aktion von Andy aus (Laufen, Springen, Schießen, Spezialkraft), und drücken Sie die Taste auf der Tastatur oder auf dem Joystick, der die jeweilige Funktion zugewiesen werden soll. Zur Überprüfung Ihrer Wahl wird die Funktion "**Test**" verwendet. Falls Sie lieber die Standard-Tastenbelegung benutzen möchten, wählen Sie "**Neu initialisieren**" oder beenden das Konfigurationsmenü, indem Sie die Einstellungen durch Betätigen von "**Rückgängig**" löschen.

Schwierigkeitsgrad:

Es stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl: "**Einfach**", "**Normal**" und "**Schwierig**". Das Verhalten der Feinde, ihre Aggressivität sowie Anzahl hängt jeweils vom ausgewählten Schwierigkeitsgrad ab.

Ton:

Mit den Pfeiltasten nach rechts und links können Sie die Lautstärke einstellen. Zum Überprüfen Ihrer Auswahl benutzen Sie die "**Test**"-Funktion. Falls Sie lieber die Standardlautstärke verwenden möchten, wählen Sie "**Neu initialisieren**", oder Sie beenden das Konfigurationsmenü durch Löschen der Einstellung über die Schaltfläche "**Rückgängig**".

Hüten Sie sich vor Schatten...

Üben Sie den gefährlichen Sprung, Sie werden ihn im Spiel noch öfter brauchen.

Manche Monster klammern sich hartnäckig an Andy fest, so daß er keine Waffen mehr benutzen kann. Um sich diese Gesellen vom Hals zu schaffen, müssen Sie Andy mit Hilfe der Pfeiltasten nach rechts und links langsam hin und her wiegen, damit er die Angreifer abschütteln und sich wieder frei bewegen kann.

Achten Sie bei der Suche nach Stellen zum Klettern und Fortbewegen besonders auf Ihre Umgebung. Sie entdecken Objekte, die Sie durch Verschieben oder Schießen bewegen können.

Vermeiden Sie jeglichen Kontakt mit den Absonderungen der kletternden Monster, sonst verlieren Sie den Halt. Aber selbst dann können Sie sich noch am Felsen festhalten, wenn Sie auf die Sprung-Taste drücken.

Probieren Sie die unterschiedliche Wirkung von Andys Kräften auf bestimmte Objekte aus.

Wenn Sie es mit mehreren Monstern zu tun haben, sollten Sie auf deren Verhalten achten: so erkennen Sie Angriffe leichter und können entsprechend reagieren.

Technische Probleme

Probleme mit Windows® 95 oder Windows® 98 :
Damit das Spiel Heart of Darkness optimal funktioniert, müssen die Treiber der unterschiedlichen Peripheriegeräte dem DirectX5-Standard oder höher entsprechen. Um sich zu vergewissern, daß dies tatsächlich der Fall ist, gehen Sie ins Verzeichnis "Programme\directx\setup", und doppelklicken auf die Datei "Dxsetup.exe". In einer Tabelle ist die Kompatibilität der Treiber zusammengefaßt. Sie sollten alle für DirectX "authentisiert" sein. Falls nicht, müssen Sie sich die neueste Treiberversion besorgen und DirectX5 anschließend von der Heart of Darkness-CD-ROM neu installieren. Andernfalls können Probleme bei der Darstellung (kleine "Farbblitze" beim Übergang zwischen den Menüs, falsche Farben) oder Probleme mit dem Sound (Tonausfälle, Tonschleifen etc.) auftreten.

Probleme mit Windows® NT 4.0 Service Pack 3:
Heart of Darkness wurde für Windows® 95 und Windows® 98 ausgelegt. Das Spiel läuft zwar auch unter Windows® NT 4.0 Service Pack 3, allerdings mit folgenden Einschränkungen: die Kompatibilität von DirectX mit Windows® NT 4.0 Service Pack 3 ist nicht vollständig sichergestellt, je nach Rechnereinstellung können Grafik- oder Tonfehler auftreten.

Probleme mit einem langsamen CD-ROM Laufwerk:
Wenn Ihr CD-ROM Laufwerk eine niedrigere oder gleiche Datenübertragungsrate hat wie ein Double-Speed-Standardlaufwerk, kann es beim Abspielen der Videosequenzen zu zeitweiligen oder dauernden Ton- oder Grafikfehlern kommen ("Einfrieren" des Bildes und Tonschleifen für zwei Sekunden).

Tastatureinstellung:
Falls Sie mit den selbst oder standardmäßig festgelegten Tasten nicht alle Aktionen durchführen können (z.B. wenn Sie nicht nach links oben schießen können), müssen Sie die Konfiguration dieser Tasten im Menü Optionen/Kontrolle/Tastatur ändern.

Hinweise zur Grafikkarte Matrox Mystique:
Falls Sie eine Matrox Mystique-Grafikkarte verwenden und beim Umschalten von einem Menü zum anderen zeitweilig Grafikfehler auftreten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop von Windows® 95 bzw. Windows® 98. Ein Kontextmenü erscheint, dort klicken Sie auf "Eigenschaften". Nun klicken Sie auf das Register "MAG-Konfiguration" und anschließend auf die Schaltfläche "Erweitert" oder "PowerDesk", gefolgt vom Register "Leistungsmerkmale". Aktivieren Sie nun die Option "Bei senkrechter Abtastung zwischen den Seiten umschalten". Starten Sie Ihren Rechner und das Spiel Heart of Darkness neu.

Technische Hilfe

Falls bei der Installation des Spiels andere Probleme auftauchen sollten, können Sie sich an unsere Service Hotline wenden, wobei Sie bitte folgende Angaben bereithalten:

Rechnerart (Bezeichnung, Mikroprozessortyp usw.)
Arbeitsspeicher (RAM)
Marke und Typ des CD-ROM Laufwerks, der Grafikkarte und der Soundkarte.

Bevor Sie sich an die Hotline wenden, sollten Sie im vorliegenden Handbuch die Kapitel über die Installation und technischen Probleme sowie die Hilfedatei konsultieren, die Sie beim Autostart oder über Start/Programme/Heart of Darkness/Lesen Sie die Hilfedatei finden. Vielleicht finden Sie dort bereits die Antwort auf Ihre Frage.

Hotline: Die Mitarbeiter unserer Hotline sind werktags von 15.00 bis 19.00 Uhr unter der Telefonnummer 06103/334 444 für Sie da und helfen Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.

Customer Support: Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per Email erreichen:
BOMICO Customer Support - Robert-Bosch-Str. 18 - 63303 Dreieich
Fax: 06103/334-600
Email: hotline@bomico.com (technische Hilfe und neueste Updates)
support@bomico.com (Umtausch, Lösungshilfen und Produktinformationen)
Weitere Informationen und Updates zu Heart of Darkness finden Sie auf unserer Website unter:
http://www.heartofdarkness.com
Informationen über Spiele von Ocean finden Sie auf der Website: http://www.infogrames.com

Designers

Eric Chahi
Frédéric Savoir
Fabrice Visserot
Christian Robert
Daniel Morais

Original Story

Original Idea
Eric Chahi & Frédéric Savoir

Screenplay
Eric Chahi
Frédéric Savoir
Fabrice Visserot
Christian Robert

Storyboard
Eric Chahi
Jérôme Combe
Fabrice Visserot

Graphic Design

Characters
Christian Robert

Backgrounds
Christian Robert
Jérôme Combe

Game Screens
Christian Robert

Map Design

Eric Chahi & Fabrice Visserot

3D Modeling

Characters
Stephane Hamache
Jérôme Combe
Patrick Daher

Backgrounds and Game Screens
Chris Delaporte
Patrick Daher
Jean Frechina
Stephane Hamache
Jérôme Combe
Fabrice Visserot

Lighting & Textures

Directed by Eric Chahi

Created by

Eric Chahi
Chris Delaporte
Stephane Hamache
Fabrice Visserot
Jérôme Combe
Patrick Daher

3D Animations

directed by Fabrice Visserot

Cinematics & Characters

Fabrice Visserot
Jérôme Combe
Patrick Daher
Stephane Hamache

Backgrounds & Game Screens

Patrick Daher
Chris Delaporte
Jean Frechina
Stephane Hamache
Fabrice Visserot
Eric Chahi
Jérôme Combe

Sprites Animation

2D Sprites

Christian Robert

3D Sprites

Fabrice Visserot
Jérôme Combe

Programming

Program Design by
Frédéric Savoir & Daniel Morais

Game Engine, Libraries & Tools

Frédéric Savoir &
Daniel Morais

Cinematic Tool, Movie Compression & Playback

Daniel "magic" Morais

"Sprite Animator" Tool & Playback

Frédéric Savoir

Level Coding

Frédéric Savoir

Monsters Engine

Daniel Morais

Monsters Logic

Eric Chahi & Fabrice Visserot

Sound Engine

Daniel Morais

Sound Tool

Martin Cook

Shadow Tool & 3D Painter

Pascal de France

Music

Composer – Conductor – Producer
Bruce Broughton

Supervising Editor
Patricia Carlin

Assistant Editor
Thomas Lavin

Recording Engineer
Mike Ross Trevor

Assistant Engineer
Toby Wood
Caroline Daniel

Studio
CTS, Wembley, London

Fixer
Peter Willison

Copyist
Vic Fraser

Sound Effects

Sounds Designer
Eric Mauer & Isabelle Mauer

Sound Editor
Patrice Grisolet

Foley Artist
Alain Levy

Foley Studio
Idenek, Paris

Sinfonia of London

Violin
A.Levin
P.Manning
D.Ogden
M.Rakowski
B.O'Reilly
J.Bradbury
D.Cummings
P.Benson
D.Emanuel
D.Weekes
C.Staveley
J.McLeod
D.Turitz
P.Lowbury
M.McMenemy
G.Solodchin
R.Simmons
G.Robertson

Viola
J.Williams
A.Parker
B.Kostecki
W.Benham
E.Scott
J.Underwood

Cello
P.Willison
B.Kennard
R.Smith
K.Harvey

Double bass
R.McGee
M.Lea
J.Williams
M.Brittain

Oboe
G.Salte
R.Morgan

Clarinet
R.Addison
R.Jowitt

Flute
E.Beckett
J.Snowden

Trumpet
P.Archibald
M.Murphy

Trombone
C.Sheen

B. Trombone
D.Stewart

Tuba
J.Anderson

Bassoon
I.Cuthill
J.Orford

Horn
D.Lea
J.Pigneguy
F.Lloyd
J.Bryant
P.Gardham

Piano
D.Firman

Percussion
F.Ricotti
S.Henderson
W.Lockhart
G.Kettel

Game Sound

Sound Designer
Eric Mauer
Sound Editor
Fabrice Visserot

Mixing

Sound Engineer
Thierry Rogen
J.P. Bonichon
Assistant
Fabrice Leyni
Frédéric Perrinet
Supervisor
Fabrice Visserot
Studio
Studio Mega, Paris

Production

Producer for Virgin UK
Jon Norledge

Producer for Virgin France
Bertrand Gibert

Producers for INFOGRAMES
Catherine Simon & Norbert Cellier

Amazing Studio Manager
Jacques Geandaud

Voiceover

Director	Osman Ragheb
Producer	Marie-Paule for SoundFilm GmbH
Synch-Text	Matthias Stegmann
Supervisor	Fabrice Visserot
Editor	Sylvia Bartsch-Mayer
Studio	Bavariamusik Studios
Engineer	Stephan Fahndrich

Cast

Andy	Benedikt Gutjan
Teacher	Willy Robke
Servant	Ziad Ragheb
Master	Willy Robke
Monster	Thomas Rau
Amigo	Horst Sachleben
Head Honcho	Ossie Ragheb
Friends	Thomas Albus Hans-Rainer Muller
Mother	Katrin Simon
Supporting Cast	Alisa Palmer Darius Suryadi Manual Straube JuliaStoll Magrit Dirsc Gernot Duda Jakob Reidl

Quality Assurance

INFOGRAMES MULTIMEDIA
Vincent Laloy and his team

Marketing

Anne-Cécile Bénita

Publishing

Patrick Chouzenoux - Sylvie Combet

Packaging & Instruction Booklet

Amazing Studio - Jérôme Combe

Thanks to

Martin Alper
Alain Behar
Sean Brennan
Mark Cerny
Tim Chaney
Nicolas Choukroun
Alain Cornevaux
Sylvie Crueize
David D.Fleck
Ray Gresko
Denis Guyennot
John Hughes
Sabine Humeau
Kinou
David Lincoln
Stéphanie Louzier
Claude M.Leglise
Daniel M.Star
Stéphane Negre
Philippe Savoir
Tim Shafer
Danielle Woodyatt

For their help

Creative Labs
Intel Corporation
DirectX Team

AMAZING STUDIO, the AMAZING STUDIO logo, Heart of Darkness, and the Heart of Darkness logo are registered trademarks of AMAZING STUDIO S.A.R.L.

INFOGRAMES, the INFOGRAMES logo, OCEAN, and the OCEAN logo are registered trademarks of INFOGRAMES ENTERTAINMENT S.A.

Microsoft, Windows, DirectX and their logos are registered trademarks of the Microsoft Corporation.

